The Elder Scrolls V

SKYRIM

Bethesda

⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書、Xbox 360 Kinect™ センサーの取扱説明書、およびその他のアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は後で参照できるように保管してください。ハードウェアの取扱説明書の更新については、http://www.xbox.com/jp/support/ を参照するか、Xbox® カスタマー サポートにお問い合わせください。

その他の安全に関するお知らせについては、本取扱説明書の『Kinect で安全にプレイする』をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

・テレビから離れる

・画面の小さいテレビを使う

・明るい部屋でゲームをする

・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (http://www.cero.gr.jp/) をご覧ください。

目 次

ゲームの操作方法

Xbox 360® コントローラー

↑ / ↓	お気に入りの呼び出し
LT / RT	登録
← / →	クイックキー

A	会話／調べる
B	キャラクターメニュー
X	構える／しまう
Y	ジャンプ

メインメニュー

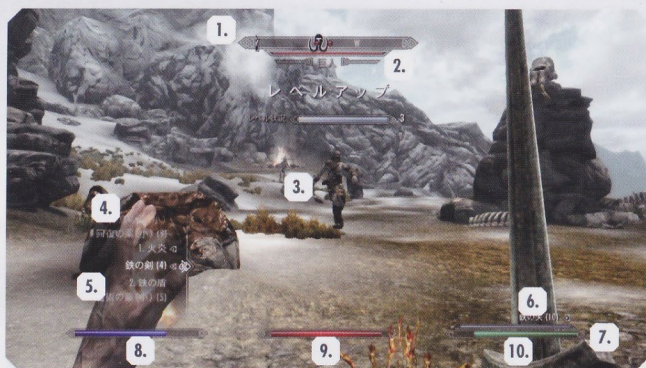
コンティニュー
最後にセーブした箇所からプレイを再開します。

ニューゲーム
スカイリムのストーリー本編を新たに開始します。

ロード
以前にセーブしたゲームの一覧からロードするデータを選択できます。

ダウンロード コンテンツ
入手済みのスカイリムのダウンロード コンテンツを表示します。

スタッフロール
スカイリムのスタッフロールを表示します。

ゲーム画面

1. コンパス
方角、主な地形、クエストマーカーが表示されます。

2. ターゲットの名前
選択しているオブジェクトやキャラクターの名前、その体力ゲージです。

3. 照 準
オブジェクトやキャラクターに狙いをつける時の目安になります。

4. 左手／右手
現在選択中の武器もしくは呪文です。盾は左手にしか装備できません。

5. お気に入り
持っているアイテムのうち、お気に入りに設定したものの一覧です。

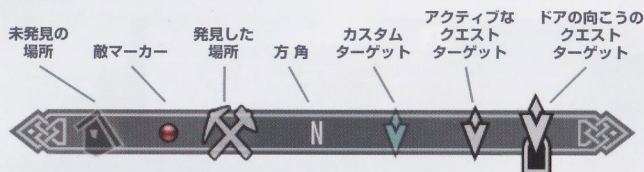
6. 矢の本数
弓を装備している場合は装備している矢の合計数が表示されます。

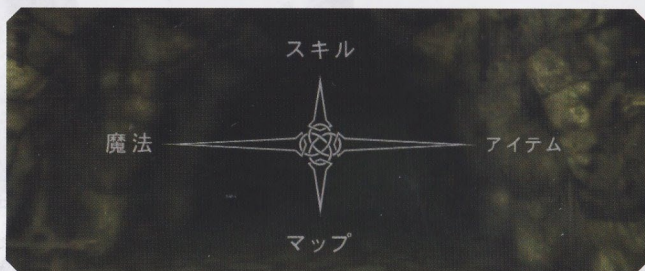
7. 付呪アイテムのチャージ量
付呪アイテムの残りチャージ量が表示されます。

8. マジカ
呪文を唱えると魔法力を意味するマジカが消費されます。マジカは時間と共にゆっくりと回復し、回復速度は種族の能力、魔法の鎧もしくは魔法の衣服によって上昇します。睡眠をとったり、その場で待機をしたり、一部の薬を使ったりして、マジカを回復することもできます。

9. 体 力
現在の体力が表示されます。睡眠や待機、ポーションや食事、呪文の使用で回復できます。

10. スタミナ
スタミナは疲労度の目安であり、ダッシュや強力な攻撃、バッシュを繰り出すと減少します。スタミナが低下していると能力全般、特に近接攻撃が影響を受けます。スタミナは時間と共にゆっくりと回復します。

コンパス

近くにあるダンジョン、町や農場などの目ぼしい場所は、コンパス上のアイコンとして表示されます。また、現在有効になっているクエスト ターゲットの方角は、クエスト ターゲットマーカーとして表示されます。世界地図上で設定したカスタム ターゲットマーカーも、同様に表示されます。

キャラクターメニュー

キャラクターメニューは魔法、スキル、アイテム、マップの 4 つのサブメニューに分かれています。

Ⓑ でキャラクターメニューを表示します。 Ⓛ もしくは ◯ をいずれかの方向に入れると対応したメニューが表示され、もう一度同じ方向に入れるとそのメニューが展開します。また、 Ⓛ をいずれかの方向に長押しするとすぐにメニューが展開します。

皇帝になる者、そしてドラゴンファイアを灯す者がドラゴンボーンであることは間違いない。身に着けているアミュレット、そしてドラゴンファイアの灯がその証拠である。しかしその証拠は、彼らがドラゴンボーンであるからのことなのか、それとも、アカトシュの祝福が舞い降りてきたという兆しに由来するものなのか。我々に言えるのは、どちらも正解であり、いずれかではないということだ。神秘的な謎である。

――エメレネ・マドリン著　『ドラゴンボーンの書』

スキル

スキルメニューにはキャラクターのスキルと能力がまとめて表示されます。キャラクターの名前、レベルおよび種族が確認できます。

スキル
プレイヤーには 18 種類のスキルがあります。各スキルの下には、スキルがどれくらいで上昇するかを表すゲージが表示されます。スキルは使えば使うほど上昇していきます。

能力へのボーナス／ペナルティー
呪文、特殊能力、パワーやその他の効果によって現在ペナルティーがついているパラメータは赤色、ボーナスが加算されているパラメータは緑色で表示されます。

レベルアップゲージ
あとどれくらいでレベルアップするかを知る目安となります。

スキルの成長とレベルアップ

スキルの成長
スキルを上昇させる方法は 3 つあります：

- そのスキルを繰り返し使うこと。スキルが低ければ低いほど、使用による成長は早くなります。逆にスキルが高くなると成長が遅くなります。スキルメニューで各スキルの下に表示されているゲージが上昇までの目安になります。
- 別のキャラクターにスキルの訓練をしてもらう。キャラクターに金を払うことでスキルを上昇させてもらえます。
- スキル書を見つけて読む。スキル書は種類ごとに特定のスキルを上昇させます。

レベルアップするには
プレイヤーのレベルアップには、どれでもいいのでスキルを何度も上昇させましょう。数値の高いスキルを上昇させたほうがレベルアップは早くなります。スキルメニューに表示されるゲージがレベルアップまでの目安となります。

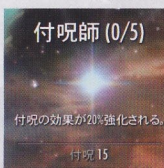
レベルアップ
あとどれくらいでレベルアップするかを知る目安となります。レベルアップをしたら、マジカ、体力、スタミナのうち1つを選択して強化することができます。また、スキルポイントが1増えて、能力に割り振りをすることができます。

能 力

能力には特殊能力や、特定のスキルを強化するボーナスが含まれます。プレイヤーはレベルアップするたびに能力を 1 つ選択できますが、とっておいて後から選択することも可能です。なお、能力を選択する際にはその前提条件となる能力をあらかじめ習得しておく必要があります。例えば「破壊（重ねがけ）」を選択するには、先に「破壊（素人）」の習得が必要です。

1. **習得不可能な能力**（衝撃）
2. **習得可能な能力**（破壊術（二連の唱え））
3. **習得済みの能力**（素人の破壊術）

破壊 15　必要 20

各能力に必要な前提条件が表示されます。

能力によっては複数のランクが存在し、繰り返し習得可能になっています。

スカイリムの街はノルドの創意力と職人芸の証だ。主要都市は以下通りである。ソリチュード――至高王の王座がある、この地方の首都。ウィンドヘルム――古くて名誉ある雪の中の宝石。マルカルス――遥か昔から存在し続ける天然石を削ってできた街。リフテン――堕落の森の金色の影に位置し、極上の魚とハチミツ酒を生み出す街。そしてホワイトラン――ジョルバスクルの間の周りに建ち、最も高貴な同胞団や崇拝されるスカイフォージの故郷。

――フロスムンド・ウルフハート著　『スカイリムのノルド』

アイテムメニュー

アイテムメニューにはすべての所持品が表示されます。アイテムは全種類、武器、衣服、薬、食べ物、材料、書物、鍵、その他などの項目でフィルタリングして表示できます。

メニューの操作方法

Ⓛ/Ⓛ, ◯/◯, – リストを開く／閉じる	Ⓧ – アイテムを捨てる
Ⓛ/Ⓛ, ◯/◯ – リストの切り替え	Ⓨ – お気に入りアイテム
Ⓐ – アイテムを装備する／使う／読む	Ⓡ – アイテムを調べる
LT/RT – 左手／右手に武器を装備	Ⓡ – アイテムの回転

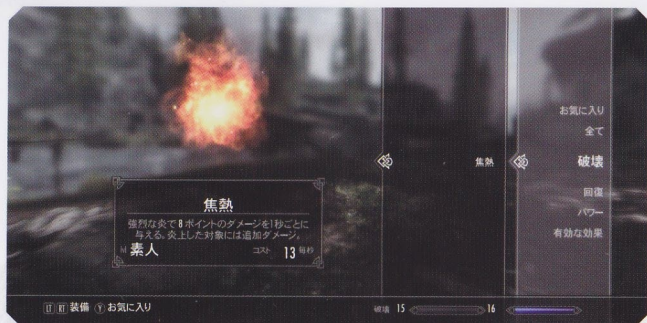
持ち運べる重量：支障なく持てる総重量です。上限はスタミナを元に算出されます。
ゴールド：現在の所持金です。
防御力：身につけている防具、発動中の防護呪文および防御系の能力を合わせた効果の目安です。
ダメージ：現在装備中の武器の威力の合計です。

お気に入り

アイテムメニューと魔法メニューでは好きな武器、防具、呪文もしくはアイテムを選択して Ⓨ を押すことでお気に入りに登録できます。

ゲーム中に ◯ もしくは ◯ でお気に入り一覧を表示できます。その後 ◯ と ◯ でリストを切り替えたり、Ⓐ もしくは LT/RT で防具を装備したりアイテムを使ったり、左手（LT）もしくは右手（RT）の武器を素早く切り替えられます。

また、お気に入りメニューでアイテムを選択して ◯ もしくは ◯ を長押しすることで、メインとサブのクイックボタンを設定することも可能です。その後、ゲーム中に ◯ もしくは ◯ を短く押すことでその 2 つのアイテムを切り替えられます。

魔法メニュー

魔 法

呪文の詠唱を成功させると、呪文の属する系統のスキルが上昇していきます。新しい呪文は店で購入するか、冒険中に発見した呪文の書から習得できます。

パワー

RB で選択中のパワーを使用できます。パワーはキャラクターの種族によって決まり、1 日に 1 回しか使用できません。パワー、シャウト、能力および祝福は一度に 1 つしか効果を発揮しません。

シャウト

シャウトとはドラゴン語を特定の組み合わせで発することで強大な効果を得る技のことです。RB **長押し**で選択中のシャウトを使用できます。長押しを続ければ続けるほどそのシャウトを構成するドラゴン語の単語が多く発声され、シャウトの威力が高まります。パワーやシャウトは同時に 1 種類しか装備できません。

シャウトの使用後は再びシャウトを使えるようになるまで時間がかかります。この充電時間中はコンパスが点滅します。再びシャウト可能になるとコンパスの点滅が止まります。

各シャウトを構成する個々の単語は冒険中に言葉の壁を見つけて習得します。習得したシャウトを使用するには、ドラゴンの魂を使ってその封印を解くことになります。ドラゴンの魂はドラゴンを倒すと吸収できます。

シロディールからの高貴な旅人は、馬車から見る景色とスカイリムの一部のことしか目にすることは無いだろう。この荒れ果て繁栄の少ない地方は快適とは言いがたいが、険しくも美しい景観を持ち、望む者には自然の神秘と壮大な大地を見せてくれるだろう。

ーマルシアス・カルヴェイン著 『スカイリムの冒険者ガイド』

地図と高速移動

世界地図

世界地図にはスカイリム地方全域が表示されます。Ⓛ でマップのスクロール、LT/RT でズームインとズームアウト、Ⓨ でマップを現在地中心の表示に戻します。Ⓡ でマップを見る角度を変更でき、Ⓧ でローカルマップとワールドマップの切り替えができます。

プレイヤーの位置：プレイヤーの地図上の位置と向きが矢印アイコンで表示されます。

クエスト ターゲット：有効になっているクエストに応じたクエスト ターゲットが表示されます。

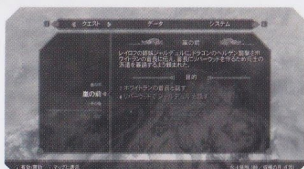
カスタム ターゲット：Ⓐ で好きな位置に設定できるマーカーです。

高速移動

地図上のいずれかの場所をハイライトして Ⓐ で高速移動できます。屋内にいるときや戦闘中は高速移動できません。高速移動をすると、移動距離に応じて時間が経過します。馬を連れている場合は一緒に高速移動します。町に移動した場合、馬は最寄りの馬屋に預けられます。

発見済みの場所：明るく表示されているマーカーは、高速移動の移動先に指定できます。

既知の場所：暗く表示されているマーカーは、存在そのものは知っている場所です。実際に近づいて発見するまでは、高速移動の移動先に指定できません。

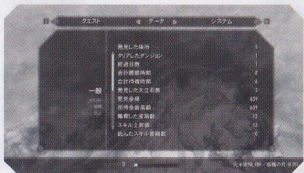
日 記

START を押して LT/RT でクエスト、ステータス、システムの各タブを切り替えられます。

クエスト

クエストを選択して Ⓐ でそのクエストを有効なクエストに指定できます。クエストを有効にすると、対応したクエスト ターゲットがコンパス、世界地図、周辺地図に表示されます。

その他のカテゴリには、新たなクエスト、場所、報酬などに繋がる特殊な目標が入ります。

地図上に表示

Ⓧ でクエスト ターゲットを世界地図上に表示します。

一般データ

一般データではキャラクターの様々な情報を見ることができます。

システムメニュー

セーブ

いつでも手動でゲームをセーブできます。

ロード

これまでのセーブデータから選択してロードできます。

システム

ゲームプレイ

このメニューでは視線操作の感度、Y 軸方向の操作の反転、オートセーブの設定、振動機能の有効／無効などのオプション設定を変更できます。難易度設定は戦闘の手強さに影響します。

ディスプレイ

このメニューでは明るさと HUD の透明度を調整できます。照準、会話の字幕や一般字幕の設定も切り替えられます。

オーディオ

このメニューでは各種音量を調節できます。

操作方法

このメニューではゲームの各種操作のボタン割り当てを変更できます。

ヘルプ

このメニューではゲームのプレイに関する詳細情報を確認できます。

ゲーム終了

メインメニューに戻ります。

会話、売買交渉と仲間の雇用

会話

Ⓐ で人に話しかけます。Ⓑ で会話を終了します。

1. キャラクター名
2. 入手していない情報
3. 入手済みの情報

会話のオプション

現在の話し相手と話題にできる項目の一覧です。項目が多い場合は下にスクロールすると表示されます。特定の話題で話しかけると、さらなるオプションが追加される場合もあります。明るく表示されているオプションには未知の情報が含まれています。暗く表示されているオプションは既に一度話題にしていますが、その先にまだ新しい話題が残っている場合もあります。場合によってはそのキャラクターから情報を聞き出す必要があるかもしれません。以下のような特殊な会話オプションが提示されます：

説得：話術だけで相手から何かを聞き出そうとします。会話スキルが高ければ高いほど説得の成功率が上がります。

威圧：相手を脅して話を聞き出そうとします。会話スキルが成功率に影響します。

賄賂：相手に金を渡して話を聞き出そうとします。

乱闘：相手と殴りあいの乱闘を始め、勝てば必要な情報が聞き出せます。殴り合いであればどちらかが死ぬことはありませんが、武器を使ってしまうと本格的な戦闘に発展し、当然ながら罪に問われてしまいます。

会話のオプション

スキルを教えられるキャラクターは限られていて、特に高い数値まで成長したスキルをさらに伸ばしてくれる人物は稀です。

売買交渉

交渉を選択すると、自分と相手の所持品が両方とも表示されます。中間線よりも上のアイテムがプレイヤーの所持品で、線よりも下のアイテムは相手の持ち物です。

相手から買い取りたいアイテムを選択して Ⓐ で購入できます。プレイヤーの所持品側からアイテムを選択することで相手に売りつけることも可能です。商人は自分が販売できるアイテムしか買い取ってくれません。

交渉により会話スキルが成長します。会話関連の能力の一部は、アイテムを買う際の価格を割り引く効果があります。

仲間の雇用

各地の酒場には雇い入れることで一緒に戦ってくれるキャラクターがいます。各仲間には得意な戦いかたがあり、指示を伝えることもできます。アイテムを代わりに運ばせることも可能です。

仲間によっては所持品を贈り物として取らせてくれる場合があります。また、逆にこちらからアイテムをプレゼントすることもできたりします。

仲間への指示

指示を出したい仲間をターゲットして Ⓐ を押すと命令モードに入ります。仲間には以下のような指示が可能です：

- 特定の地点で待機
- レバーや椅子など、オブジェクトを使う
- 敵を攻撃
- 施錠された扉や容器の鍵を開ける
- アイテムを拾う

指示を出せない仲間もいますし、仲間によっては特定の指示を実行できない場合もあります。また、仲間が犯した罪はプレイヤーの責任と見なされ、衛兵に追及されることになります。

戦 闘

スカイリムは熟練の戦士たちにとっても危険な場所です。生き延びるためには戦闘の基本を身につけることが不可欠です。

武 器
スカイリムには様々な種類の武器が存在します。敵に与えるダメージは武器そのものの威力、該当スキル、および関係する能力に影響されます。重い武器は攻撃に時間がかかり、素早く扱える武器よりも時間当たりのダメージが低めになる場合があります。また、重めの武器は移動速度も低下させます。

近接攻撃
攻撃には基本攻撃と強力な攻撃の 2 つがあります。基本攻撃を行うには RT を短く押します。強力な攻撃は RT **長押し**で繰り出せます。強力な攻撃を使うにはスタミナが必要ですが、与えるダメージが 2 倍になるうえ相手をよろけさせる可能性があり、その場合はさらに追い討ちができるでしょう。重い武器は軽い武器に比べ、強力な攻撃使用時のスタミナ消費が大きくなっています。

遠隔攻撃
RT **の長押し**で弓を一杯に引き絞ってから RT を放すと、矢を発射します。発射する前に引き絞っておくほど、与えるダメージも大きくなります。X を押すと構えた矢を戻すことができます。射手スキルに関連した能力を習得することでズームインして狙いをつけたり、時間の経過をスローモーションにしたりできます。これらの能力は、矢を構えた状態で LT **を長押し**することで使用できます。

片手武器と両手武器
短剣、剣、メイス、戦斧などの片手武器は、盾と組み合わせたり二刀流で使えたりします。一方で両手斧、グレートソード、ウォーハンマーなどの武器は両手でしか使えず、盾との組み合わせや二刀流はできません。両手武器は攻撃が遅いものの、ダメージが大きくなります。

防 御
LT **長押し**で防御姿勢をとります。盾もしくは武器で防御することで、受けるダメージを軽減できます。盾は武器よりも防御時の効果が大きくなります。LT を押したまま RT を短く押せば盾もしくは武器で殴打攻撃を繰り出せます。殴打攻撃はスタミナを消費しますが、相手をよろけさせて隙を作るのに便利です。能力の習得によりパワーバッシュが使えるようになります。こちらは防御中に RT **長押し**で繰り出せます。

防 具
防具を身体の各部に装備すると総合的な防御力が上昇します。防御力が高ければ高いほど守りが強固になります。防具から得られる防御力は防具そのものの性能、その防具のタイプごとのスキル、および習得した関連能力に影響されます。

降 参
本来友好的なキャラクターと戦闘になってしまった場合、武器をしまうことで降参できます。相手が十分に好感を抱いていれば、戦闘を中止してくれるでしょう。

“ブロック、カウンター、バッシュ! 奴らをダウンさせやっつけろ! 奴らは容赦しない、ならお前もする必要はないだろう。攻撃は最大の防御だ。敵に素早く接近し叩き潰せ!”

– エドゥアルド カルヴス著 殺せ - お前が死ぬ前に より

隠密行動、スリと鍵開け

隠密行動

で隠密モードに切り替わります。隠密時は相手にスリを試みたり、不意を突いて強力な攻撃を加えたりできます。しゃがむと隠密状態であることが表示されます：

 隠密レティクルが完全に開いている時は、相手に発見されます。

 隠密レティクルが半分ほど開いている時は、相手に発見される危険があります。

隠密レティクルが完全に閉じていれば、うまく隠れていることを意味します。

目の形のアイコンが完全に開き、“発見された”と表示された時は、近くにいる敵に気づかれて攻撃される寸前であることを意味します。目が完全に閉じてレティクルに“隠密中”と表示されている場合、近くにいる敵はいずれもプレイヤーを見失って捜索を中止することを意味します。

隠密状態には様々な要素が影響します：

- **隠密スキルは、しゃがんでいる時にだけ効果を発揮します。** 隠密スキルが高ければ高いほど敵に気づかれにくくなります。隠密スキルは隠密攻撃の成功や、敵の近くで隠密行動をとることで成長します。また、隠密にボーナスを付加する隠密能力もいくつか存在します。
- **視線：** 敵の視野に入らなければ、発見される可能性は格段に下がります。
- **暗闇：** 暗い場所にいれば発見されにくくなります。
- **移動速度：** 完全に停止している時が最も発見されにくく、走っている時が最も発見されやすくなります。
- **音：** 両手武器は発する音が最も大きくなります。片手武器は相対的に静かで、短剣および弓は音を立てずに攻撃できます。呪文を唱えると音と光が発生します。重装型の鎧は移動時の音が大きくなります。

こちらに気づいていない敵を攻撃するとダメージにボーナスがつきます。ボーナスの量は武器によって異なり、能力の習得によって増やすことも可能です。

敵は矢の着弾音やトラップの発動など、周囲の音に反応します。時にはこれを利用して敵を誘い出すことも可能です。

スリ

スリは隠密行動中にのみ実行できます。相手に近づいて所持品画面を表示させ、盗みたいアイテム、もしくは自分の手持ちのアイテムで相手に持たせたいアイテムを選択してください。成功すれば、アイテムの持ち主が変わります。スリの最中に気づかれると犯罪を通報されてしまい、目当てのアイテムも手に入りません。

スリのスキルが高ければ高いほど、気づかれる危険性が低くなります。また、相手の所持品画面を開くだけでは罪にはなりません。

鍵開け

Ⓡ で錠前を回転、Ⓛ でロックピックを回転できます。ロックピックが開錠できる位置に近ければ近いほど、ロックピックが壊れるまでに錠前を回せる角度が増していきます。ロックピックが正しい位置に合うと錠前が完全に回転し、開錠されます。

犯罪と懲罰

犯罪、懸賞金、服役

次のような行為は犯罪と見なされ、誰かに気付かれると通報されてしまいます：品物や馬を盗む、他人の所有物をひったくる／取り上げる、不法侵入、鍵開け、争い（正当防衛の場合は罪にはなりません）、もしくは非敵対キャラクターの殺害。

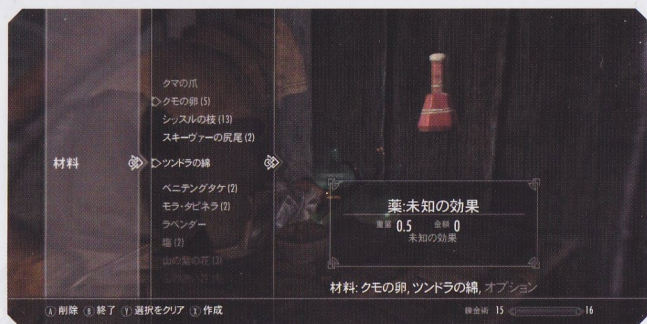
犯罪が通報されると、現在いる都市もしくは町で賞金首となってしまいます。賞金額は犯した罪の重さによって変わります。

犯罪を目撃した人物はすべて目撃者となります。罪を犯してから短時間に目撃者を全員始末できれば、賞金首にならずにすみます。

賞金首になった場合、衛兵たちが寄ってきて逮捕しようとします。逃げ出した場合は追ってきます。賞金首になっていない別の都市や町に逃げた場合、そこの衛兵たちには無視されます。

衛兵たちに捕まってしまった場合、以下の選択肢があります：

- **罰金を払って服役を免除してもらう：**盗んだアイテムが所持品から没収されます。隠密状態で盗んだアイテムも同様です。
- **抵抗する：**抵抗した場合は衛兵たちが攻撃してきます。逃げ出した場合はその都市もしくは町での賞金額はそのまま維持され、そこに戻った場合は衛兵が逮捕しようと試みてきます。武器をしまって降参した場合、評判によっては攻撃を中止してくれる可能性がありますが、その場合でも逮捕はされてしまいます。
- **罰金を払わずに服役する：**服役された場合は、牢屋の錠前を鍵開けで開錠して気づかれずに脱獄することも可能です。おとなしく服役するなら牢屋にあるベッドを使うことで、服役期間後に釈放されます。ただし、服役期間に応じてスキルの熟練度が低下します。

錬金術

錬金術の材料はスカイリム全域で見つかります。薬や毒は、共通の効能をもつ材料を錬金器具で混ぜ合わせて合成します。ポーションは飲んで有益な効果を得るもので、毒は武器に塗って毒ダメージを追加できます。

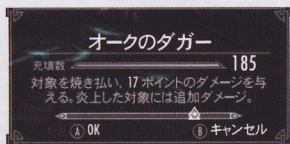
錬金術スキルが高ければ高いほど、強力な薬や毒を合成できます。錬金術スキルは材料を食べたり、薬や毒を合成したりすることで成長します。

どの材料にも４つの異なる効能があります。１つめの効能は材料を食べれば確認できますが、残り３つは様々な材料を組み合わせて試行錯誤することで発見できます。薬や毒の合成に失敗した場合、混ぜ合わせた材料には共通の効能がなかったことが分かります。なお、特定の能力を習得すると、材料を食べた時により多くの効能を確認できるようになります。

“トロールは死んだかもしれませんが、あなたの仕事はまだ終わってはいません。炎で倒したトロールの死体を調べてみましょう。運が良ければ、薬剤師の店で高く売れるトロールの脂肪を見つけることができます。もしあなたに錬金術の才能があれば、ポーションや強壮剤の材料として使うことができるでしょう。”

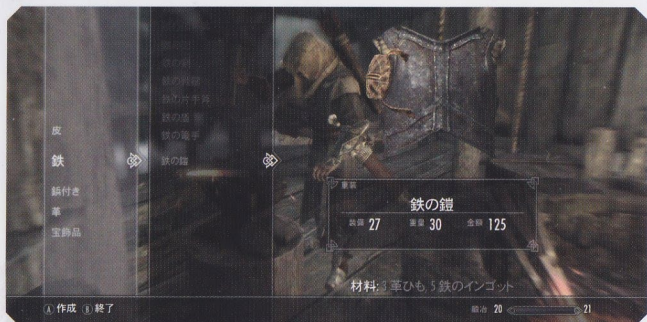
– フィン著 トロールを倒したら　より

付呪

付呪とは武器や防具に魔力を付与する技法のことです。魔術品を作成するには、習得済みの付呪魔法、満たされている魂石、付呪の施されていない装備可能アイテムが必要になります。付呪スキルが高ければ高いほど、効果の大きい付呪アイテムを作成できます。

付呪魔法は付呪されたアイテムを破壊することで習得できます。付呪済みのアイテムをアルケイン付呪器にもっていって、破壊してもらいましょう。

武器の付呪は命中するたびに消費されていき、使い切ると充填が必要になります。付呪された武器のチャージ量は、性能ゲージの設定や魂石に込められた魂の大きさで決まります。

身体に装着するタイプの付呪アイテムは効果が永続するため、充填する必要はありません。

鍛造

鍛冶器具を使えば、新しい武器や防具を作成できます。鍛冶スキルが高ければ高いほど性能の優れた武器や防具を作成できます。鍛冶スキルは武器や防具を作成したり、上級者に金を払って訓練してもらったり、スキル書を見つけて読むことで成長します。

武器や防具の作成は、ゲーム中で手に入る鉄や鋼鉄のような材料と、アイテムの作成方法の知識が必要になります。新しい武器や防具の作成方法を身につけるには、鍛冶スキル関連の能力を習得しましょう。

砥石：砥石は武器のダメージを強化します。武器を研ぐにはゲーム中で手に入る材料が必要になります。また、鍛冶スキル関連の特定の能力を習得することでも品質の高い武器が作成可能になります。

作業台：必要な材料があれば、作業台を利用することでアイテムの防御力を強化できます。また、鍛冶スキル関連の特定の能力を習得することでも品質の高い防具が作成可能になります。

溶鉱、革のなめし、料理

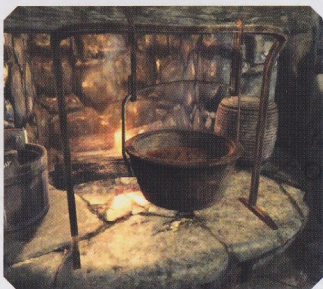
溶鉱

溶鉱炉を使うことで、鉱石から金属のインゴットを作成できます。インゴットは武器や防具の作成に使う材料となります。鉱石は主に鉱山などで見つかります。

革のなめし

なめし皮の棚を使えば、動物の皮を乾かして革にできます。動物が大型であればあるほど、皮から得られる革の量は多くなります。革は裁断された状態で、武器や防具の材料となります。

料理

鍋を使うことで、様々な一時的効果が得られる料理を作成できます。個々のレシピによって、スカイリムの各地で手に入る特定の食材が必要になります。

馬、家屋、書物と容器

馬

馬に乗るには、鞍に近づいて Ⓐ を押してください。LB **長押し**で速足になります。乗馬中に Ⓐ を押すと馬から下ります。馬はそれぞれの街の外にある馬屋で購入できます。街などに高速移動した場合、馬はその街の門の外にある最寄りの馬屋に預けられます。

売り家

各大都市では売り家があります。家を買い取った場合は内装を変更できます。詳しい話は各大都市にいる首長の執政から聞き出せます。

書物とその他の文書

書物やその他の文書は、開いて中身を読むことができます。その後、元に戻す（Ⓑ）かそのまま入手する(Ⓐ)かを選択できます。Ⓛ/Ⓡ もしくは LT/RT で書物のページをめくることができます。スキル書を読むとキャラクターのスキルが上昇しますが、1 度しか使用できません。呪文の書は、読むと呪文を習得できます。

容器

容器とは宝箱、木箱、タル、化粧台、箱、人物やモンスターの死体などを指します。容器を開くには Ⓐ を押します。"開く"の文字が赤く表示されている場合、中に入っているアイテムは誰かの所有物ですので注意しましょう。

> 注意！　自分のものではない容器には物を入れないほうがいいでしょう。戻って来た時になくなっている可能性があります。容器そのものを所有するには、家を購入するのも一つの手です。

Xbox LIVE

Xbox LIVE® は、Xbox 360® のオンラインのゲームとエンターテイメントのサービスです。本体をブロードバンド接続でインターネットに接続するだけで、無料で参加できます。ゲームのデモ版を無料で入手できるほか、ハイビジョン ムービーにすぐにアクセスすることもできます(別途費用がかかります)。Kinect を使用すると、簡単な操作で 再生や早送りなどができます。Xbox LIVE ゴールド メンバーシップにアップグレードすると、世界中のフレンドとオンラインでゲームができます。Xbox LIVE を利用すれば、さまざまなゲームやエンターテイメントに接続できます。詳しくは、http://www.xbox.com/jp/live/ をご覧ください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

Kinect で困ったときは

http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください

Kinect のヒントなど、詳細については http://www.xbox.com/jp/support/ をご覧ください。

Kinect 対応 タイトルアップデート ディスク

本タイトルを Kinect でプレイするには Kinect 対応 タイトルアップデート ディスクを挿入、ゲームのアップデートを行ってください。

The Elder Scrolls V

SKYRIM

KINECT ボイスコマンド

冒険をさらに面白くするために、Kinectを使った200以上のボイスコマンドを追加。
太文字になっているコマンドを覚え、スームの力や他のボイスコマンドを使いこなそう。

Kinectがオフになっている時	Kinectがオンになっている時
RB: シャウト/パワー	RB: ドラゴン語シャウト LB+RB: シャウト/パワー

メインゲーム

メインゲーム中のみ使用できるコマンド

アイテムを表示
(クイックアイテム)
アイテムメニューを開く

魔法を表示
(クイックマジック)
魔法メニューを開く

スキルを表示
(クイックスキル)
スキルメニューを開く

マップを表示
(クイックマップ)
マップメニューを開く

クイックセーブ
クイックセーブを行う

クイックロード
クイックセーブでセーブしたデータをロード

ニューセーブ
新規セーブを行う

ゲームポーズ
(ポーズゲーム)
ゲームを一時中断

シャウト

メインゲーム中のみ使用できるコマンド

Kinectのシャウトでは、以下の2つのことに注意して欲しい。

第一に、シャウトは使用したいレベルまでアンロックしてある必要がある。例えばファイアブレスをアンロックしていなければ、シャウト名もドラゴン語も反応はしない。

第二に、シャウトはシャウト名かドラゴン語のどちらでも使うことはできる。

1. **シャウト名**はRBを押さずに使用することができる。例えば「揺るぎ無き力(又はアンリレンティングフォース)」と叫べば、アンロックしてある最大のシャウトが発動する。
2. **ドラゴン語**はRBを押しながら使用する必要がある。3段階の内、使いたいレベルまで叫べば該当するレベルのシャウトが発動する。

揺ぎ無き力
(アンリレンティング フォース)
又は ファス・ロ・ダー

不 安
(ディズメイ)
又は ファース・ルー・マール

霊体化
(ビカム エサリエル)
又は フェイム・ジー・グロン

旋風の疾走
(ワールウィンド スプリント)
又は ウルド・ナー・ケスト

激しき力
(エレメンタル フューリー)
又は スー・グラー・デュン

晴天の空
(クリアスカイズ)
又は ロク・ヴァー・コール

ファイアブレス
又は ヨル・トール・シュル

ドラゴンレンド
又は ジョール・ザハ・フルル

勇気の呼び声
(コール オブ ベイラー)
又は ハン・ケール・ゾール

コールドラゴン
又は オダ・ハ・ヴィーング
※1、2段階目は無い

動物の忠誠
(アニマル アライアンス)
又は ラーン・ミル・ター

オーラウィスパー
又は ラース・ヤハ・ニール

武装解除
(ディスアーム)
又は ズン・ハール・ヴィーク

死の標的
(マークド フォー デス)
又は クリル・ルン・アウス

フロストブレス
又は フォ・コラー・ディーン

ストームコール
又は ストラン・バハ・クオ

カイネの安らぎ
(カイネス ピース)
又は カーン・ドレム・オヴ

時間減速
(スロータイム)
又は ティード・クロ・ウル

呼びかけ
(スローボイス)
又は ズル・メイ・グト

氷晶
(アイスフォーム)
又は イーズ・スレン・ナス

お気に入りメニューと装備のホットキー

お気に入りメニュー中のみ使用できるコマンド

設定（又は**割り当て、アサイン**） **<ホットキー>** で選択しているアイテムが
ホットキーに割り当てられる。
<ホットキー> は下記のいずれでもかまわない。

- 回復の薬（ヘルスポーション）
- 魔術の薬（マジカポーション）
- 休息の薬（スタミナポーション）
- 毒（ポイズン）
- 剣／片手剣／つるぎ（ソード）
- メイス
- 斧（アックス）
- ダガー
- 弓（ボウ）
- 盾（シールド）
- 左手装備（デュアルウィールドレフト）
- 右手装備（デュアルウィールドライト）
- 魂縛（ソウルトラップ）
- 両手剣（グレートソード）
- 両手斧（バトルアックス）
- 戦鎚（ウォーハンマー）
- 炎の魔法（ファイアースペル）
- 氷の魔法（フロストスペル）
- 雷の魔法（ライトニングスペル）
- 回避魔法（ワードスペル）
- 儀式魔法（リチュアルスペル）
- 遠距離武器（バウンドウェポン）
- 召喚魔法（サモンスペル）
- 防御魔法（アーマースペル）
- 鎮静魔法（カームスペル）
- 混乱魔法（フレンジースペル）
- 回復魔法（ヒーリングスペル）
- 光／灯り／松明（ライト）

メインゲーム中のみ使用できるコマンド

- 装備（イクイップ） <ホットキー>
  デフォルトの手にアイテムを装備
- 装備 左（イクイップレフト） <ホットキー>
  左手にアイテムを装備（可能な場合のみ）
- 装備 右（イクイップライト） <ホットキー>
  右手にアイテムを装備（可能な場合のみ）
- 装備 両手(装備 ダブル／イクイップ デュアル) <ホットキー>
  両手に同じアイテムを装備（可能な場合のみ）
- 両手装備（イクイップ デュアル ウェポンズ）
  左手装備に割り当てられているアイテムを左手へ、
  右手装備に割り当てられているアイテムを右手へ装備
- 装備（イクイップ） 剣（片手剣／つるぎ／ソード） と盾（アンドシールド）
  装備（イクイップ） メイス と盾（アンドシールド）
  装備（イクイップ） 斧（アックス） と盾（アンドシールド）
  装備（イクイップ） ダガー と盾（アンドシールド）
  剣／メイス／斧／ダガーに割り当てられているアイテムを右手へ、盾に割り当てられているアイテムを左手に装備

フォロワーコマンド

- 従者（フォロワー／コンパニオン／アライ） <アクションコマンド>
  フォロワーにコマンド一覧からの指示と同様に指示を送る
- ついて来い（フォローミー）
  フォロワーがついてくる
- ここで待て（ウェイト／ウェイトヒア）
  フォロワーがその場で待つ
- アイテム／アイテム交換（トレイド）
  アイテム交換メニューを開く
- 開け／開けろ（オープン）
  プレイヤーが見ている入れ物／ドアを開く
- 待て／留まれ（スタンド）
  プレイヤーが見ている場所で待つ
- 拾え／取れ（リトリーブ）
  プレイヤーが見ているアイテムを拾う
- 攻撃／戦え（アタック）
  プレイヤーが見ているNPCを攻撃
- アクション／インタラクト／ユーズ
  各種アクションコマンドを実行　コマンド一覧から選択してⒶボタンを押したのと同様の操作
  動作はプレイヤーが何を見ているかによって変化

アイテムメニュー

アイテムメニューで下記のコマンドを使うと、該当するカテゴリへカーソルを移動
＊<カテゴリ名> を選択 を使用可能

- お気に入り
（フェイバリット）
- 全て
（オール）
- 武器
（ウェポン）
- 衣服／防具／宝飾品
（アパレル／アーマー）
- 薬
（ポーション）
- 巻物
（スクロール）
- 食べ物
（フード）
- 材料
（イングリーディエンツ）
- 本／書籍
（ブック）
- 鍵
（キー）
- その他
（ミセレイニアス）

上記のコマンドでサブカテゴリまで移動した後、下記のコマンドで並び順を変更できる。

- 名前でソート
（ソートバイネーム）
名前で昇順（降順）に並び替える
- 重量でソート／重さでソート
（ソートバイウェイト）
重量で昇順（降順）に並び替える
- 金額でソート／値段でソート
（ソートバイバリュー）
金額で昇順（降順）に並び替える
- 閉じる／メニューを閉じる
（クローズメニュー）
メニューを閉じる

購入メニュー

アイテムの売買中のみ使用できるコマンド

相手の（ゼア） <カテゴリ名> を選択 で取引相手のカテゴリへカーソルを移動
＊「を選択」は省略可能

- 全て／アイテム
（オール）
- 武器
（ウェポン）
- 衣服／防具／宝飾品
（アパレル／アーマー）
- 薬
（ポーション）
- 巻物
（スクロール）
- 食べ物
（フード）
- 材料
（イングリーディエンツ）
- 本／書籍
（ブックス）
- 鍵
（キー）
- その他
（ミセレイニアス）

自分の（マイ） <カテゴリ名> を選択 で自分のカテゴリへカーソルを移動
＊「を選択」は省略可能

- 全て／アイテム
（オール）
- 武器
（マイウェポン）
- 衣服／防具／宝飾品
（アパレル／アーマー）
- 薬
（ポーション）
- 巻物
（スクロール）
- 食べ物
（フード）
- 材料
（イングリーディエンツ）
- 本／書籍
（ブックス）
- 鍵
（キー）
- その他
（ミセレイニアス）

上記のコマンドでサブカテゴリまで移動した後、下記のコマンドで並び順を変更

- 名前でソート
（ソートバイネーム）
- 重量でソート／重さでソート
（ソートバイウェイト）
- 金額でソート／値段でソート
（ソートバイバリュー）
- 閉じる／メニューを閉じる
（クローズメニュー）

入れ物メニュー

入れ物を開いた時のみ使用できるコマンド

相手の(ゼア) <カテゴリ名> を選択 で下記のカテゴリーへカーソルを移動
＊**「を選択」**は省略可能

- 全て／アイテム (オール)
- 武 器 (ウェポン)
- 衣服／防具／宝飾品 (アパレル／アーマー)
- 薬 (ポーション)
- 巻 物 (スクロール)
- 食べ物 (フード)
- 材 料 (イングリーディエンツ)
- 本／書籍 (ブックス)
- 鍵 (キー)
- その他 (ミセレイニアス)

自分の (マイ) <カテゴリ名> を選択 で自分のカテゴリへカーソルを移動
＊**「を選択」**は省略可能

- 全て／アイテム (オール)
- 武 器 (ウェポン)
- 衣服／防具／宝飾品 (アパレル／アーマー)
- 薬 (ポーション)
- 巻 物 (スクロール)
- 食べ物 (フード)
- 材 料 (イングリーディエンツ)
- 本／書籍 (ブックス)
- 鍵 (キー)
- その他 (ミセレイニアス)

上記のコマンドでサブカテゴリまで移動した後、下記のコマンドで並び順を変更

- 名前でソート (ソートバイネーム)
- 重量でソート／重さでソート (ソートバイウェイト)
- 金額でソート／値段でソート (ソートバイバリュー)

- リミット／制限 (セットルートリミット) <値>

  アイテムを取るコマンドのリミット値を設定、デフォルト値は0
  設定できる値は0、5、10、25、50、100。

  リミット値は重さに対する価値の制限値。下記の計算値で割り出されたアイテムの価値で、**<値>**を下回るものは取得しないようにする。
  (金額÷重さ) >= <リミット値>

  ＊アイテムを取ると一緒に使わなければ、効果を発揮しない

- アイテムを取る (ルートアイテム)

  入れ物の中にあるアイテムの価値が、リミット値以上であれば自分の持ち物に取得するコマンド。

  例えばリミット値を100に設定したとする。重さが0.1で金額が100のアイテムが入れ物にある場合、価値は1,000となり取得することになる。リミット値が0の場合、重さのないアイテム (つまりお金) のみ取得することになる。

- 閉じる／メニューを閉じる (クローズメニュー)

魔法メニュー

キャラクターメニューを開いた後、該当するカテゴリーへカーソルを移動

- お気に入り（フェイバリット）
- 全て（オール）
- 変性（アルタレーション）
- 幻惑（イリュージョン）
- 破壊（デストラクション）
- 召喚（コンジュレーション）
- 回復（レストレーション）
- シャウト
- パワー
- 有効な効果（アクティブエフェクト）

キャラクターメニュー

キャラクターメニューを開いた後、該当するカテゴリーへカーソルを移動

- アイテム
- 魔法（マジック）
- スキル
- マップ

マップメニュー

マップメニューを開いた後、該当する場所へカーソルを移動

- ウィンドヘルム
- ファルクリース
- ドーンスター
- モーサル
- ソリチュード
- マルカルス
- リフテン
- ホワイトラン
- ウィンターホールド

- 現在地／プレイヤー（ホウェア エム アイ）
  プレイヤーがいる場所へ移動
- マップマーカー（ウェイポイント）
  マップマーカーへ移動（設定されている場合）
- クエスト／クエストマーカー
  現在設定されているクエストへ移動。複数ある場合は、順番に移動。

スキルメニュー

スキルメニューを開いた後、該当するスキルツリーへカーソルを移動
＊<スキル名>「を選択」を使用可能

- 片手武器（ワンハンデット）
- 両手武器（ツーハンデット）
- 弓術（アーチェリー）
- 防御（ブロック）
- 鍛冶（スミシング）
- 重装（ヘビーアーマー）
- 軽装（ライトアーマー）
- スリ（ピックポケット）
- 開錠（ロックピッキング）
- 隠密（スニーク）
- 錬金術（アルケミー）
- 話術（スピーチ）
- 変性（アルタレーション）
- 召喚（コンジュレーション）
- 破壊（デストラクション）
- 幻惑（イリュージョン）
- 回復（レストレーション）
- 付呪（エンチャンティング）

© 2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

Credit

GENERAL MANAGER
Tetsu Takahashi

LOCALIZATION PRODUCER
Kei Iwamoto

LOCALIZATION PROGRAMMER
Masayuki Nagahashi

ASSOCIATE PRODUCER
Takayuki Tanaka

PRODUCT MANGER
Seigen Ko

MARKETING MANAGER
Eiichi Yaji

PR MANAGER
Sunaho Hiraoka

SALES MANAGER
Hiroaki Yanagiguchi

OFFICE MANAGER
Myongsuk Rim

WEB/CREATIVE
Keisuke Tanaka

CAST
Akiko Kawase
Akimitsu Takase
Akio Kato
Ao Takahashi
Arisa Shida
Binbin Takaoka
Dai Matsumoto
Eiji Itou
Eiji Miyashita
Eri Goda
Eri Saito
Eriko Hirata
Gorou Sanada
Hana Takeda
Haruo Yamagishi
Hidemitu Shimizu
Hiroaki Tajiri
Hiroshi Iwasaki
Hiroshi Shirokuma
Ikumi Nakagami
Jin Urayama
Kaoru Katakai
Katsuhisa Houki
Katsunori Kobayashi
Kawanago Masahito
Kazuhisa Tanaka
Kazuyoshi Hayashi
Kenji Nomura
Kenji Yamauchi
Kensuke Nishi
Kiri Yoshizawa
Kiyoko Miyazawa
Kiyoshi Katsunuma
Kiyoyuki Yanada
Madoka Shiga
Manta Yamamoto
Mari Adati
Masakazu Suzuki
Masato Hunaki
Masumi Yoshida
Mayumi Yamaguchi
Minoru Hirota
Misaki Sekiyama
Mitsuaki Kanuka
Mitsuhiro Sakamaki
Naoki Tamanoi
Nozomi Takatuki
Reiko Suzuki
Risa Shimizu
Ryou Agawa
Saki Hoshino
Seiko Ueda
Takeshi Sasaki
Tetsuya Oka
Tomoko Miyadera
Toshihiko Nakanishi
Yasuhiro Mamiya
Yasushi Miyabayashi
Yoshihisa Kawahara
Yuto Kazama
Yshitaka Kure
Yuko Tachibana
Yuuko Sato
Yuu Mizuno

⚠ Kinect で安全にプレイする

ゲーム中は、自由に動けるように十分なスペースを確保してください。 Kinect を使用してゲームをプレイするときに必要な動作範囲は一定ではありません。プレイ中は、他のプレイヤー、見物人、ペット、家具、または他の物にぶつかったり、衝突したり、つまずいたりしないように注意してください。ゲームプレイ中に立ち上がったり動いたりする場合は、足元が整理されている必要があります。

プレイの前に： ぶつかったり、つまずいたりする物がないか、周り（上下、左右、前後）を確認してください。窓、壁、階段などから十分離れた場所でプレイしてください。足をとられる危険のあるおもちゃや家具、固定されていない敷物などがなく、子供やペットがいないことを確認してください。必要な場合は、プレイする場所から物や人を移動してください。上方にも注意してください。プレイする場所の頭上の照明装置、ファンなどの設備にも注意してください。

プレイ中： テレビに接触しないように、十分離れてください。他のプレイヤー、見物人、ペットとの十分な距離を保ってください。この距離はゲームによって異なるため、どの程度の距離が必要かを判断する際は、プレイ方法を考慮してください。物または人にぶつかったり、つまずいたりしないように、注意してください。ゲームプレイ中に人や物が動く場合があるため、常に周囲に注意を払ってください。

プレイ中は常に足元が整理されているようにしてください。十分な強度がある平らな場所でプレイしてください。靴下など履物を履く場合は、転倒に十分注意してください（ハイヒールやサンダル、スリッパなどは厳禁）。

Kinect の使用をお子様に許可する前に： それぞれのお子様が Kinect をどのように使用するか、プレイ中に監視する必要があるかをご判断ください。お子様が監視なしで Kinect を使用することを許可する場合は、関連する安全と健康についてのお知らせおよび指示をすべて説明してください。**制限内でお子様が安全に Kinect を使ってプレイできるようにし、**このシステムの適切な使用方法をお子様に理解させてください。

強い光による疲れ目をできるだけ抑えるには： モニターまたはテレビおよび Kinect センサーとご自身との間に適度な距離を保ちます。モニターまたはテレビおよび Kinect センサーを強い光を発する光源から離れた位置に配置するか、ブラインドを使用して明るさのレベルを調節します。強い光と疲れ目を抑えつつ、コントラストと明るさを増すことができる自然光を選んでください。また、モニターまたはテレビの明るさとコントラストを調整してください。

激しく動きすぎないでください。 Kinect センサーを使用したゲームプレイには、さまざまな種類の身体的活動が必要になります。安全に身体的活動を実行する能力に影響するような医学的状態または問題がある場合、または次のような方は、Kinect センサーを使用する前に医師に相談してください。

- 妊娠中である
- 心臓、呼吸器、背中、関節、または他の整形外科的な異常がある
- 高血圧である、または身体的運動が困難である
- 身体的活動を制限するように指示されている

Kinect センサーを使用するエクササイズまたはフィットネス療法を始める前に、医師に相談してください。薬またはアルコールの影響下でプレイしないでください。ゲーム中は、動きに必要なバランスおよび身体的能力が十分であることを確認してください。

筋肉、関節、または目に疲れや痛みを感じた場合は、**中止して休憩してください。** 過度の疲れ、吐き気、息切れ、胸苦しさ、めまい、不快感、または痛みを感じた場合は、**直ちに使用を中止し、**医師に相談してください。

詳しくは、**http://www.xbox.com/jp/kenkou/** の「健康のために」をご覧ください。